

„Minecraft“ mokymuisi

- Pažengusiems: sintezė ir įvertinimas
- Pasirengimas mokyti / Mokymo procesas / Vertinimas

VEIKLOS RŪŠIS	Žaidimas
TRUKMĖ	Visa programa trunka tris valandas. Kiekvienam moduliui reikia maždaug 45 min.
MOKYMO PRIEMONĖS	Kompiuteris, interneto ryšys ir „Minecraft“ žaidimas.
SANTRAUKA	Trys „Minecraft“ edukaciniai moduliai: Mokytojų akademija naudoja „Minecraft Education“, kaip mokymo ir mokymosi priemonę, siekiant paremti stiprią pedagoginę praktiką mokymosi aplinkoje. Moduliai pateikiami trimis lygiais, skirtais pradedantiesiems, vidutinio lygio ir pažengusiems naudotojams.
MOKYMO PRAKTIKA (ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO)	- Dalyvaukite „Minecraft“ mokytojų akademijoje ir sužinokite, kaip naudoti „Minecraft“ mokant programavimo. - Supažindinkite mokinius su „Minecraft“ ir žaidimo programavimo pagrindais. - Naudodami „Minecraft“ pamokykite programavimo sąvokų, tokių kaip kintamieji, ciklai, sąlygos ir funkcijos (angl. <i>Variables, Loops, Conditionals, and Functions</i>). - Pasinaudokite smagiu ir įtraukiančiu „Minecraft“ žaidimu, kad prikaustytumėte mokinių dėmesį ir padėtumėte jiems išgirsti reikiamą informaciją. - Skatinkite merginas pasitelkti vaizduotę kuriant savo programas ir sprendžiant žaidimo problemas. - Padėkite sumažinti lyčių atotrūkį STEM srityje įkvėpdami naują moterų programuotojų kartą.
ŠALTINIAI	https://learn.microsoft.com/es-es/training/paths/minecraft-teacher-academy/